

**Dé des** contrebandiers : en fonction de la couleur obtenue (noire ou rouge) et des points du dé, l'un des bateau des contrebandiers est avancé. Si le bateau arrive au bout du parcours, il fait demi-tour et continue sa route dans l'autre sens. Si le dé indique le symbole «demi-tour», le bateau de la couleur indiquée fait alors demi-tour immédiatement et, en plus, avance d'une case dans la nouvelle direction.

#### Libération d'un animal

Si un bateau de sauveteurs atteint précisément le milieu naturel de l'animal qui se trouve à bord, l'animal peut descendre à terre immédiatement. Chaque joueur qui a un pion présent sur le bateau-sauveteur reçoit une carte de délivrance. Le joueur qui a lancé le dé final reçoit la carte avec le chiffre rouge. Les pions qui ont participé à la libération de l'animal retournent au campement pour un nouveau départ, et le bateau vide est replacé dans la baie.

#### Prise d'un bateau de sauvetage

Si, lors de son déplacement, un bateau de contrebandiers arrive sur une case où il y a déjà un bateau de sauveteurs ou s'il dépasse un bateau de sauveteurs, les sauveteurs n'ont alors pas de chance : l'animal est à nouveau capturé et replacé dans sa prison, les pions sont remis dans le campement pour un nouveau départ et le bateau regagne la baie. De plus, chaque fois qu'un animal est capturé à nouveau, le trafiquant Sandro Sabre (pion noir) avance d'une case sur son chemin (ronds bleus).

#### FIN DU JEU

Si le trafiquant Sandro Sabre parvient ainsi au rond rouge, le jeu est terminé et perdu pour tous les joueurs, car cela signifie que le trafiquant a trouvé l'éboulement par où s'introduisaient les sauveteurs. Il va donc les empêcher de continuer. Par contre, le jeu est terminé et gagné si les joueurs ont libéré tous les animaux avant que le trafiquant découvre l'éboulement.

*En version compétitive*, on compte les points des cartes de délivrance, celles avec les points rouges comptent double. Le joueur qui a le plus de points gagne. Lorsqu'il y a égalité, on peut aussi déclarer gagnant celui qui a le plus de cartes de délivrance.

# Sambesi

**Jeu pour famille**  
**2 à 6 joueurs à partir de 7 ans**  
**Durée du jeu : 30 à 40 minutes**

- Auteur du jeu : Hermann Huber
- Graphisme: Walter Matheis

#### REGLE

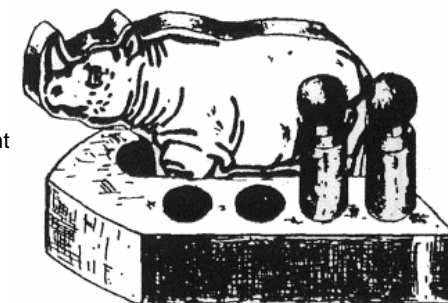
La version française de la règle du jeu qui est dans cette boîte présente quelques difficultés de compréhension. Nous vous proposons cette nouvelle règle, plus claire et plus coopérative, en espérant que vous passerez un bon moment !

#### SCÉNARIO

Le trafiquant Sandro Sabre et ses hommes ont capturé des animaux sauvages et les ont emprisonnés dans un lieu caché au bord du fleuve Sambesi. Leur but : les revendre à l'étranger en échange de beaucoup d'argent. Mais, des aventuriers courageux se sont déjà mis en route afin de libérer ces animaux...

#### CONTENU DE LA BOITE

1 plateau de jeu, 4 bateaux bleus de sauveteurs, 7 animaux sauvages, 22 pions de 6 couleurs différentes (5 rouges, 5 bleus, 3 jaunes, 3 violets, 3 roses et 3 verts), 1 pion noir représentant le trafiquant Sandro Sabre, 2 bateaux de contrebandiers (un rouge et un noir), 20 cartes d'animaux (2 gorilles, 2 zèbres, 2 antilopes, 3 léopards, 3 lions, 4 éléphants, 4 rhinocéros), 2 dés.



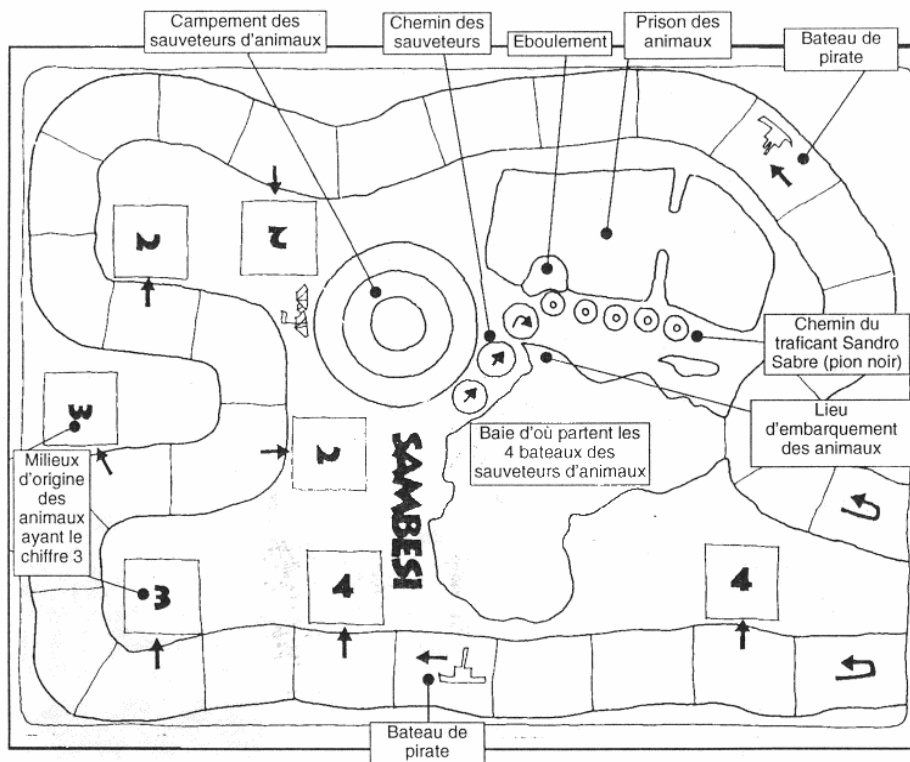
#### LE PLATEAU DE JEU

Le plateau représente une contrée africaine avec son fleuve Sambesi, et une baie (qui a la forme du continent africain). Non loin de cette baie se trouve l'endroit où sont emprisonnés les animaux (surface marron). Un chemin (4 petits ronds bleus) entre la baie et la prison des animaux permet au trafiquant de surveiller les lieux et d'arriver jusqu'à un éboulement (marqué par le petit rond rouge). Cet éboulement sert de passage clandestin pour les sauveteurs d'animaux. En effet, c'est par là qu'ils vont s'introduire dans la prison pour

Ce jeu HABA est importé et diffusé par **NON-VIOLENCE ACTUALITE**. NVA diffuse d'autres jeux coopératifs adaptés aux différentes catégories d'âges, à partir de 3 ans. De plus, NVA édite et diffuse une revue mensuelle, des dossiers, livres, B.D., etc. sur l'éducation à la résolution non-violente des conflits. Envoi du catalogue sur demande.

**NON-VIOLENCE ACTUALITE, BP 241, 45202 MONTARGIS**  
**CEDEX, FRANCE - Tél. 38 93 67 22. FAX 38 93 74 72.**

reprenre les animaux et les charger sur leurs bateaux. Le campement des sauveteurs d'animaux est marqué par la cible (grands ronds bleu-jaune-rouge). Un autre chemin, marqué par les 3 cercles rouges, permet aux sauveteurs d'aller jusqu'à l'éboulement pour récupérer les animaux et les embarquer sur leurs bateaux. Les sauveteurs vont tenter de remettre les animaux dans leur milieu naturel. Le milieu naturel des animaux se situe tout au long du fleuve. Les animaux «faciles à transporter» vivent au début du fleuve (près de la baie), les autres, «difficiles à transporter», vivent beaucoup plus loin sur le cours du fleuve. Le chiffre inscrit sur les cartes d'animaux (2, 3 ou 4) indiquent combien de pions-sauveteurs sont nécessaires au transport des animaux correspondants.



#### BUT DU JEU:

Les joueurs essayent de délivrer tous les animaux avant que le trafiquant découvre l'éboulement par lequel sortent les animaux.

*En version compétitive du jeu :* pour chaque animal sauvé, les joueurs marquent des points.

#### PRÉPARATION DU JEU.

Les pions sont placés dans le campement des sauveteurs d'animaux. Chaque joueur a 3 pions d'une même couleur. Si on joue à deux, prendre 5 pions chacun (l'un prend les 5 rouges et l'autre les 5 bleus).

Tous les animaux sont placés dans la prison. Les cartes de délivrance sont posées sur les endroits représentant le milieu naturel de chacun des animaux : 2 cartes (gorilles, zèbres et antilopes) sur les cases 2, 3 cartes (lion, léopard) sur les cases 3 et 4 cartes (éléphants et rhinocéros) sur les cases 4. La carte avec le chiffre en rouge est posée en haut de chaque tas.

Les bateaux de sauvetage vides se trouvent dans la baie. Les 2 bateaux des contrebandiers sont placés sur les cases indiquées, sur le fleuve.

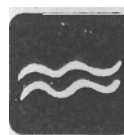
Le pion noir du trafiquant Sandro Sabre est placé sur la première case de son chemin longeant la baie ( premier point bleu).

#### DÉROULEMENT DU JEU:

Il y a deux dés : le dé **bleu** est le dé des **sauveteurs** d'animaux et l'autre dé indique le déplacement des bateaux des contrebandiers. Chaque joueur lance les 2 dés à son tour. Il joue **d'abord pour les sauveteurs** et ensuite il bouge un bateau de contrebandiers.

**Dé des joueurs-sauveteurs (bleu) :** si le dé bleu indique un chiffre (entre 2 et 5), le joueur avance un de ses pions ou un bateau de sauvetage sur lequel se trouve un de ses pions. Par exemple, si le dé indique 4 ou 5, le pion franchit les 3 cases «cercles rouges» et atteint un bateau vide de la baie ; le joueur monte alors sur le bateau et prend à son bord l'un des animaux de son choix. Pour que le bateau puisse partir, il faudra cependant attendre qu'il y ait à bord le nombre de pions nécessaires (2, 3 ou 4 selon les chiffres indiqués sur les cartes animaux), peu importe leurs couleurs. Les points du dé bleu en surnombre sont perdus. Par contre, quand le dernier pion nécessaire au départ arrive sur un bateau, les points en surnombre sont utilisés pour faire avancer le bateau. Les bateaux des sauveteurs doivent avancer de la totalité des points. Ils peuvent doubler les bateaux de contrebandiers ou d'autres bateaux, mais il ne peut y avoir qu'un seul bateau par case : soit un bateau de sauvetage soit un bateau de contrebandiers. Deux bateaux de contrebandiers peuvent être sur la même case. Pour atteindre le milieu naturel de l'animal qui est à bord du bateau, il faut faire un nombre exact avec le dé. Il n'est pas permis de dépasser la case ou d'abandonner des points.

Si le dé bleu tombe sur le symbole «vagues», on choisit l'un des deux chiffres qui manquent sur le dé : 1 ou 6.



**En version compétitive** le symbole «vagues» offre un choix supplémentaire : soit on choisit 1 point ou 6 points, soit on utilise l'hélicoptère, ce qui signifie que le joueur peut remplacer le pion d'un autre joueur déjà sur un bateau de sauveteurs par un de ses pions encore à terre. En prenant la place d'un autre, on tente ainsi de marquer davantage de points, mais dans ce cas, le bateau

risque d'avancer moins vite car si les joueurs sont occupés à se surveiller, les contrebandiers vont pouvoir en profiter !